KONAMIΣM
V.2

FOREWORD －前書きという名のたわごと－

どもッス。藤原竜です。てなわけで恒例・前書き<再版バージョン>です。再版おめでと～！って自分で言ってどーする俺。まぁそれは置いといて、こんな本でも読者さんは見捨てないでくれているのねぇと思うと目頭が熱くなります。これからもよろしくね！←ちょっとフランクな俺'98春（何が？）

話はコロッと変わりますが、例によっていつもの如く、加筆修正バリバリな上に増ページもしてたりするからワーオおっ得ぅ！……ミスが発覚してるだけです、ごめんなさい。こんな狼少年的な事やってたら、そのうち初版がまったく手にとってもらえなくなるんでは？とも考えましたが、発行したその時点で終り、という形ではなく、常に資料や情報を基に訂正を重ねていった方が真摯な姿勢なのでは、という姿勢で（被ってる）やっていきたいので、初版を買った人、ごめん。えー、次の答弁にいきますが、……あれ、スペースがない？では、続きは後書きにて。ちなみに、以下の文は初版のものです。リサイクル精神に溢れてます、うちのサークル（違う）。コミケ直前のせいで日本語壊れてます(いつもの事だ？ほっとけ)。でも一人ツッコミは今回の方が多いです（何を書いてんだ？俺)。

ども、初めましてア～ンドお久しぶり、Ｒｙｕ－ＦＪＲこと、藤原竜です。今回はゲストさんも含めて、続編とはなんぞや？と考えてみようと本の企画を立ちあげました。

前回のようなコナミオンリー本ではないのですが、その分バラエティーに富んだ本になりそうです。それと、前回の本は構成から編集から全部がダメダメぷぅで、ゲストさんが頑張ってくれたにも関わらず、泣きそうなデキになってしまいました。 そこで今回はかなりの余裕を持って編集する事にしました。少なくとも二の轍は踏まない、これがう～ちのやり方ぁ～♪です。そのかわり、発行ペースがガクンと！まさにガクンと！！落ちてしまいました。いくらなんでも１年１冊はねーよな。他の本とかビデオは出してたけど。

本の編集関係も「ＰａｇｅＭａｋｅｒ」をやっと使いこなせるようになってきましたし、見た目前回の３０%増し（当社比）ってなもんです。

基本的に個人のサークルという色合いが強いので、さくさくいつでも本出てる～ということにはならないでしょうが（笑）ペースはだんだんとつかめてきてます。と、いうわけで、ようやく慣れてきたといった感じなんで、これからはもっとガンガンやっていけると思います。今回もゲストさんがいてくれるし、ホントーに感謝してます。「私は義によって立っているからな！」（意味が違うって）

それでは、いよいよもって死霊…もとい、資料本の様になってしまった本誌を…あっコラ！何やってんだ！サンダーフォースＶなんてやってる場合か！？てめ、どけ、俺に貸せ！おっしゃー８億５千万点～！…おっと、失礼。では、ごゆるりと。

追記・腱鞘炎と、環境の整備不足で、もう少しビデオは時間がかかりそうです。「グラ外」は出てるかもしれないけどね。やり込みが足らなくても勘弁して下さい。

INDEX

表紙イラスト－みつみ美里
目次イラスト－藤原竜

無記名は全て藤原竜です。

続編モノ……好きですか？

本誌の今回のテーマは続編モノなんですが、もちろん個人では全てのゲームをとりあげられるワケもないので、アーケードゲームとして初作が発表され、続編が家庭用オンリーで発表されたゲームが「果たしていいゲームになり得たのか？」という観点で書きたく思います。意外と数、ありそうなんですが、どうなんでしょうね。では、駄文ですが少々おつきあい下さいませ。文責・藤原竜

注　略称の見方…ＦＣ（Ｄ）／ファミリーコンピュータ（ディスクシステム）
　　　　　　　ＰＣＥ（ＣＤ）／ＰＣエンジン（ＣＤロムロム）
　　　　　　　ＳＦＣ／スーパーファミコン
　　　　　　　ＭＤ／メガドライブ　ＰＳ／プレイステーション

評価点　……藤原竜による評価点。★が１点・☆が０，５点。５点満点。
　　　　プレイしていない、若しくは画面写真・資料等しか見ていない場合は
　　　　それぞれ未プレイ、未見と表記。

―アイレム編―

『まずはこの１本！』

【Ｒ－ＴＹＰＥⅢ】ＳＦＣ／ジャンル・シューティング

復活の鼓動、「Ｒ－９」

珍しく、アーケードを初作に持ちながら家庭用でもそれに劣らず完成度がずば抜けていた良作。ゲームはフォースと呼ばれる攻撃用ポッドを駆使して全６ステージを戦うという至ってオーソドックスなもの。驚くべきはそのキャラクターと演出で、ステージが進むにつれて、いわゆる「Ｒ－ＴＹＰＥ」っぽさが随所に見られるようになる。また、家庭用らしくフォースの種類を選べたりと何度でも遊べる作りになっている。ＡＣのⅠ・Ⅱに（別にＬＥＯでもいいけど）ハマっていた人には是非一度プレイしてもらいたい作品。／★★★★

その他のアイレム作品

【イメージファイトⅡ】ＰＣＥ（ＣＤ）／シューティング

ＡＣ版はいろいろ話題になったソフト。機体前面につくパーツとサイド・バックに付くポッドをうまく使わないと１面すらクリアがおぼつかないムズいシューティング。音楽が前作のアレンジになっていて、ＣＤ－ＤＡによる音楽がクリアーでいい感じ。／★★★

【ぐっすんぱらだいす】ＰＳ／アクション

パズル性が皆無になって、アクション性が増した。タイトーの「バブルボブル」

チックな見た目になってます。「へんたいモード」も相変わらず。そして「えみり」も相変わらず。／★★☆

【スパルタンＸ２】ＦＣ／格闘アクション

ジャッキーチェンの映画が元になっていた前作に変わり、今回はゲームオリジナル。演出やグラフィックがＦＣらしくもあり、泣けてくる。／未見

【大工の源さん２～赤毛のダンの逆襲～】ＦＣ／アクション

いまやパチンコの液晶画面の方がおなじみになりつつあるハンマーぶったたきアクション。アイレムらしい緻密で濃い画面は、さすがにコミカルなゲームのため、なりを潜めている。他にＳＦＣの「がんばれ大工の源さん」もある。／★☆

ーカプコン編ー

『まずはこの１本！』

【ファイナルファイト２】ＳＦＣ／ジャンル・格闘アクション

燃えろ市長！他２名は旅行中です（笑）

と、いうわけでジェシカと旅に出かけたコーディー＆修行に出かけたガイは今回お休みで、ガイの師匠である源柳斎の娘マキと市長の家の居候カルロス・宮本が助っ人。また、ＳＦＣ版ではハガーのパイルドライバーがスクリューに変更されていたり、前作の移植に際して削られていたロレントが登場していたりと前作を知らなくても、もちろん知っていればそれ以上に楽しめる作品。今プレイすると、やっぱり古くささが気になる。他にこの作品の続編になる「ＦＦタフ」も有。ちなみに、カプコンのＳＦＣの音色（おんしょく）って最低だと思うんですけど、どうすか？／★★★☆

その他のカプコン作品

【超魔界村】ＳＦＣ／アクション

ＡＣ「大魔界村」の続編。何度さらわれれば気が済むんだあの姫様。それはまあいいとして、大きな変更点としては上打ち下打ちが廃止、２段ジャンプの追加など。難度は非常に高い。それと、上にも書いたが相変わらずＳＦＣの音色が……。『レッドアリーマー』シリーズと『謎魔界村』は別もんです。／★★☆

ーコナミ編ー

『まずはこの１本！』

【グラディウス外伝】ＰＳ／ジャンル・シューティング

語られることのなかった、新たなグラディウス神話…

ＰＳオリジナルとして制作されたグラディウスシリーズ最新作。開発者によると、ＭＳＸはＡＣとは直接関係ないそうなので、初のＡＣ以外のシリーズ作となる。シ

ステム的に大きく変わったのは、パワーアップの順を自由に入れ替えられる「ゲージエディット」。さらに、ビックバイパーやロードブリティッシュを含む全４機種から好みの機体を選ぶ形になった。ラスボスの演出は、今までのシリーズをプレイしてきた人間にとっては思い入れがある分感動もひとしおだが、改めて「Ⅲ」までのデザインセンスがずば抜けていたと感じる。それに比べると「っぽさ」の足りない今回のデザインは「？」／★★★★

その他のコナミ作品

【魂斗羅スピリッツ】ＳＦＣ／アクションシューティング

ＡＣ「スーパー魂斗羅」の続編。見下ろし型のステージが加わったのが大きな変更点。エイリアンや背景はさすがにセンスがいい。ＭＤの「魂斗羅ザハードコア」も出来が良くおすすめ。／★★★

【ツインビーシリーズ】ＦＣ（Ｄ）他／シューティング

ＡＣ「ツインビー」と「出たな！ツインビー」の間に、コンシューマーで勝手に（ってこたあないが）シリーズ展開していた。続編としては微妙なところだが、「もえろツインビー」（ＦＣ（Ｄ））、「ツインビー３」（ＦＣ）、「Ｐｏｐ’ｎツインビー」（ＳＦＣ）、「ツインビーだ！」（ＧＢ）等がある。／★☆（もえろツインビー）

ーセガ編ー

『まずはこの１本！』

【ザ・スーパー忍】ＭＤ／ジャンル・アクション

ーＬｉｋｅ　ａ　Ｗｉｎｄー

ＡＣ「忍」の続編、と自分の持っている資料には載っているので掲載した。システムはほぼオリジナルと一緒。ただ世界観が異常なまでに作り込んでいます。筆者の忍者好きを差し引いてもかなりのデキです。…そしてこのゲームを語るのに欠かせないのが音楽。個人的には中期の古代サウンドの最高傑作と評されてしかるべきだと思います。ＭＤの（かなり）初期であの音を作られちゃあ…脱帽。続編の音楽が変わってしまって非常に残念。そういえば、初期出荷バージョンにいたゴ×ラやスパイダー×ンは再出荷バージョンではいなくなってしまった（海外バージョンと同じものになった）が、筆者はそっちは見たことありません。／★★★☆

その他のセガ作品

【ＯｕｔＲｕｎ２０１９】ＭＤ／レース／シムス・販売

これ続編じゃねぇ～！（笑）ＡＣの「アウトラン」とＡＣ最新作「アウトランナーズ」をやった人が怒るよ、マジで。こんなタイトル付けるなって。操作感覚も悪いしなぁ。もう少し家庭用ならではの部分がほしかったし、いろんな意味で中途半端。設定はなかなかなのに生かしきってない。／★☆

【コットン１００%】ＳＦＣ／シューティング／データムポリスター・販売
ＡＣで最近『２』が出たばかりのおちゃらけメルヘンシューティング。難易度はなかなかで、家庭用にしては良くできている。シリーズファン向けのサービスも、音声、ビジュアルともＯＫ。３Ｄの『パノラマコットン』（ＭＤ）もある。／★★★
【ゴールデンアックスⅡ】ＭＤ／格闘アクション
見た感じ、あの「らしさ」がかなり表現されています。このシリーズが好きなディープなメガドライバー、結構いるんじゃないかなぁ。筆者はＭＤ『Ⅲ』と元祖ＡＣ版をよくやってました。『デュエル』は×でしたが。ゲームギアの『伝説』も×。／未プレイ
【コラムスⅢ】ＭＤ／パズル
現在ＡＣで『'９７』が好評稼働中の、ＭＤ版オリジナル続編。この作品、いじってもいじらなくても変わらないと思うが。ＡＣ版が現在好調なのは、リピーターもそうだが新規のお客がわかりやすいゲームを求めてるからだと思う。特にパズルは１作目が命。続編は操作性とグラフィック、それと音楽だけいじってればいい。／★★★
【スーパーファンタジーゾーン】ＭＤ／シューティング／サン電子・販売
続編はこうでなくっちゃ。ＡＣよりもカラフルに、音楽は華やかに、操作性はよりなめらかに。あえて苦言を呈すなら、ＡＣ『Ⅱ』と同じく、敵デザインがイメージにそぐわない。もっとオモチャっぽくてもいいのでは？／★★★☆
【スペースハリアーⅡ】ＭＤ／シューティング
謎の宇宙人！以上！っていうか（笑）大型もの、しかも操作がアナログなものを家庭用で出すには無理がある。臨場感がまったく違うわけだから。と、いうわけで単なる３Ｄシューに成り下がっている。敵デザインは奇妙でいいんだけどね。／★★
【モンスターワールドシリーズ】ＭＤ他／アクションＲＰＧ
このシリーズ、ワンダーボーイシリーズの１編だったが、タイトルが変なのだ。順にＡＣ『ワンダーボーイ（以下ＷＢ）』、ＡＣ『ＷＢⅡモンスターランド』、ＡＣ『ＷＢⅢモンスターレア』、ゲームギア『モンスターワールドⅡ・ドラゴンの罠』、ＭＤ『ＷＢＶモンスターワールドⅢ』……モンスターワールドってどこ？ＡＣとかセガＭａｒｋⅢで出てたの？でもそしたらＷＢのタイトル、数合わないよ？どーなってるのか誰か教えて！／★★★（ＷＢＶモンスターワールドⅢ）

ータイトー編ー

『まずはこの１本！』

【ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～】ＳＦＣ／ジャンル・格闘アクション
ファイナルファイトになって再登場！…あれ？
と、見出しには書いてあるが、なかなかどうしていいゲームに仕上がっている。

ＡＣ版のウリの１つだった「３画面」が使えないから、遠距離攻撃に欠かせなかった苦無がもちろん不要になり、接近戦が多くなるためアクションパターンを増やし……ＡＣのイメージをうまく消化しつつ、新しいシステムをうまく取り入れた数少ない好例。本家タイトーが作ってないのに、開発元が前作を理解していたみたいで、納得できるイメージでまとまっている。ただ、これは続編という視点からの話で、ファイナルファイトの亜流という見方も当然できるし、そうすると奥行きがない等々の欠点はでてくる。しかしこれは「ニンジャウォーリアーズ」の続編である。だから、これでいいのだろう。音楽もまあまあ聴けるレベルだし。／★★★

その他のタイトー作品

【奇々怪界シリーズ】ＳＦＣ他／アクションシューティング／ナツメ・販売（ＳＦＣ）

このソフトも謎である。ディスクシステムの『怒涛編』はリメイクとしても、ＳＦＣの『月夜草子』が、ＳＦＣの『謎の黒マント』の続編だって事は……ＡＣは無視！？頼むからメーカーさんは情報をもっと出して…っつーか、商品としてじゃなく作品としてわかるようにしてほしい。でも無理だろな。／★★☆（月夜草子）

【ダライアス・ツイン】ＳＦＣ／シューティング

タイトーの家庭用オリジナル作品にはＡＣほどのパワーがない。おそらく多くを下請けが作ってるせいだと思うが、このソフトもＳＦＣ初期ということを差し引いてもひどい。シリーズファンはきっとこう言うだろう。こんな物だったら出すな、と。『ダライアスフォース』も多少の差こそあれどもほぼ同様、内容は…言わずもがな、でしょう。ファンは絶対に手を出してはならない、反面教師的ソフト。／★

【ドンドコドン２】ＦＣ／アクション

さすがに「バブルボブル」「フェアリーランドストーリー」「ミズバク大冒険」等のコミカルアクションのタイトー。ＦＣなのにいい出来です。意外と遊べるので前作が好きならやってみてもいいかな？ただ、音楽が……。／★★

ーナムコ編ー

『まずはこの１本！』

【源平討魔伝　巻ノ弐】ＰＣＥ／ジャンル・アクション

復讐、未ダ成就セズ…

前作で１番インパクトのあったＢＩＧモードのみにはなったものの、独特の雰囲気や「殺して進ぜよう！」などのＡＣ版当時流行りまくったボイスは今作でも健在。また、キャラがＡＣ版のＢＩＧモードより若干小さくなって評価が分かれそうだが、そのかわりアクション性が増して展開が激しくなった。惜しむべきは難度が高いことと、前作で高評価を受けたＢＧＭが今回は聴きごたえに欠けること。「名無子」に見覚えのある人は１度プレイを。個人的には「ナムコアンソロジー」でリメイク希望。／★★★☆

その他のナムコ作品

【カイの冒険】ＦＣ／アクションパズル

ＡＣ『イシターの復活』のあとに発表された、『ドルアーガの塔』以前の話（ややこしい)。このシリーズ、キャラクターと世界観以外、まったく別システムを採用している。ゆえに、ドルアーガ世界のファンはともかく、前作、前々作のシステムのファンは敬遠すべき。／★★

【ザ　ブルークリスタルロッド】ＳＦＣ／アドベンチャー

で、こちらはＡＣ『イシターの復活』の続編。ドルアーガが善人になったり、ギルが魔王になったりする膨大なエンディングが特徴。これも世界観を愛する（若しくはキャラを愛する）人向け。／★★☆

【スーパーゼビウス　ガンプの謎】ＦＣ／シューティング

ゼビウスに謎解きが加わった、と聞くと何かプレイしたくなくなるが、どっこいけっこう頑張っている。実は制作が『アレスタ』『ザナック』のコンパイルなのである。世界設定はちょっと希薄。／★★☆

【スプラッターハウスＰＡＲＴ２】ＭＤ／アクション

ＭＤでシリーズ化したＡＣ『スプラッターハウス』の続編。正に「ジェイソンは～」のノリである。ナタの「カコーン！」といういい音は聞けないものの、ゲーム的、演出的にはかなり高い水準にある。『ファイナルファイト』のような格闘系になった『ＰＡＲＴ３』は更に演出に磨きがかかっている。／★★★

【ゼビウス　ファードラウト伝説】ＰＣＥ／シューティング

こちらは上記の『ガンプ』とは逆に、設定に重きを置いていて、パワーアップもかなり控え目。敵デザインが秀逸で、ＡＣ『ゼビウス』の神秘性を理解してる人はよいでしょう。普通に見ると、古くさい感じが否めない。／★★☆

【ドラゴンスピリット新たなる伝説】ＦＣ／シューティング

ＡＣ『ドラゴンスピリット』の直接の続編。前主人公アムルの息子が妹を助けにいくというストーリー。ＦＣではやはりあの格好よさは表現できなかったようだ。音楽はかなり頑張っているが。ＡＣ『ドラゴンセイバー』の方は○。／★★

【ハロー！パックマン】ＳＦＣ／アクション

どっちかというとあどべんちゃー？しみゅれーしょん？よくわからないジャンルのゲーム。当然ドットは食わない。『パックマン』とこれは比べられないよなー。『パックランド』の雰囲気と同じ、といえばわかりやすいかも。もう１作の『パックインタイム』はドットを食べます。／★★★☆

【ファイナルブラスター】ＰＣＥ／シューティング

『ボスコニアン』の遠縁にあたる。…というか『ボスコニアン』の続編ということになっている『ブラストオフ』の続編。『ブラストオフ』もそうだったのだが、『ボスコニアン』の面影はまったくない、単なる縦シューになっている。「設定だけ続編」の典型。／★★

【マッピーランド】ＦＣ／アクション

マッピーが行く世界漫遊記みたいなノリ。任天堂の『ドンキーコングＪｒ』みた

いなステージがあるのは解せない。『マッピーキッズ』というのもあるが、こっちは確か対戦可能。ＡＣ『ホッピングマッピー』よりはマッピーらしい。／★★

－Ｏｔｈｅｒｓ－

【くにおくんシリーズ】ＦＣ他／いろいろ／テクノスジャパン・販売
すでに１作目のダークでいかにもな不良の雰囲気はありません。たしかＡＣでは『熱血硬派くにおくん』と『ドッジボール部』しか出ていないので、『サッカー』や『運動会』や『時代劇』や『おでん』は全部コンシューマーオリジナル。全部フォロー？やらない。／★★（サッカー編）
【クロスソードⅡ】ＮＥＯ－ＣＤ／アクションＲＰＧ／ＡＤＫ・販売
前作は難易度の高さと美しいグラフィックで話題になったゲーム。しかし、ネオジオＣＤオンリーになってしまったせいか。あまり話を聞かない。かくいう私も店頭でじっくり見ただけ。これの為だけにハードは買えないよなぁ。／未プレイ
【スーパースターフォース】ＦＣ／アクションシューティング／テクモ・販売
これは『名前だけ続編』の典型。面白くないわけではないが、流れを断ち切るワープや買い物、見下ろし型のアクションシーンはちょっと…。今では絶対に許されないパターンだろう。グラフィック。音楽はＧｏｏｄ。／★★
【スーパーマリオブラザーズ】ＦＣ／アクション／任天堂・販売
すいません、シャレで１本。これをＡＣ『マリオブラザーズ』の続編ゆーたら『スーパードンキーコング』もそうだとか大変なことになります。のでやりません。／★★★★
【ソロモンの鍵２】ＦＣ／アクションパズル／テクモ・販売
今度は氷の魔法を駆使して炎を消すようになっている。それだけ。システム的には前作の方が良かった。パズルは基本的に目標は希薄な方がいいのでは？／★☆
【テラクレスタⅡ】ＰＣＥ／シューティング／日本物産・販売
うーん、ＡＣ『テラクレスタ』とほとんど変わらず。新鮮味まるで無し。音楽は好みだけど、音に厚みがないね、ＰＣエンジンは。ゲームとしては最近発売されたサターンの『テラクレスタ３Ｄ』よりはテラクレスタしてる。／★★
【ファイターズヒストリー溝口危機一髪】ＳＦＣ／対戦格闘／データイースト・販売
チェルノブが登場するだけでもうお腹一杯ってかんじ？男なら黙ってタイガーバズーカと赤城山ミサイルの撃ち合いでしょう。個人的には『ＦＨ』の続編というよりはデコ版「ワイワイワールド」または「ＫＯＦ」。／★★★

一応、ほとんどフォローはしたつもりですが、キャラが増えただけの格闘ゲームなどはタイトル違いでも「移植」扱いしてます。また、移植された家庭用をベースに続編が出ているものも（例・飛竜の拳など）一部を除いて省いています。
これを見てゲームプレイの幅が広がれば、こんなにうれしいことはありません。

FREETALK

ページが空いたのでちょっと私事を。

筆者は基本的にどんな要素も**「ゲームとして」**という観点で見ています。例えば○○のキャラ、××の音楽っていいよね～と言われても、あまりその部分のみで納得したりはしません。

ですから、「レバーを倒した分だけ移動してくれない」とか、「プログラム的にボタンの反応が悪い」というのは論外なわけで、まずはその世界にコントローラを通して違和感なく溶け込めるかで、自分の評価は大きく違ってきてしまいます。

感覚が自分にとって大きなポイントとなってます。サイバーな感じ、ホットな感じ、シャープな感じ、スピーディーな感じ……何でもいいんですが、そういう実感が大事なんですよ。

難度やシステムの複雑さももちろん壁になる場合があります。ですが、ジョイスティック（あるいはパッド）を動かす感覚が何らかの快感にならない限り、私としてはそのゲームを時間を割いてプレイする意味が薄れてしまうんです。

ただ、古いゲームであるが故にというのはこの場合、当てはまりません。洗練されていないのが当たり前だからです。新しい試みのゲームなんかもそうですね。で、洗練されるにはどうすればいいか。そう、続編です！

続編やリメイクの意義は正にここにあると考えてます。「今回は更にやりやすくｏｒ快適に」というのは使い勝手を考えれば（家電品とかと同じですね）当然そうなっていなければならないし、**基本中の基本**ですよね。

ただ、残念なことにゲームでは平気で退化してたりするんですよ。慣れや感覚を数値化するのは並大抵ではないでしょうけど、せめて同レベルであってほしいとは思います。

と、ここで同様のシステムでもこんなに印象が違うという例を。ＦＣドラクエの「はなす→きた」の廃止。わかる人には…なネタですが、これほど続編で劇的に進化したのもそうないでしょう（洗練されていない古いゲームだからということもありますが）。ただ単に横・上から話しかけられるだけじゃないかと思いがちですが、よく考えてみて下さい。キャラクター全てが今まで下を向いていたのを、判別が付くように横向きや上向きの３パターン（左右は２つ）用意しなきゃならないんです。つまり作る側は4倍の労力を必要としてしまうのです。

今はポリゴンだなんだで全然手間にならないかもしれませんが、こんな事だけで当時はすごく親切に感じました。こういう**「気配り」**を、現在は軽視している気がしてなりません。

派手なのはいいことです。キャラが立ってるのもいいです。音楽が格好良いのもいいです。ただ、やっていてストレスの感じない操作性は第一に考えなくちゃならないものだと思います。**『名作』**とはそういうモノだと、筆者は漠然と、しかも勝手に考えたりしているわけですが…ねぇ。

ー藤原竜（懐古主義じゃないよ、多分）ー

再版ごめんなさいトーク　先日、ＳＨＩＮ落合さんにＮｅｗＶｅｒ．のザ・スーパー忍をプレイさせていただいたんですが、スパイダーマンじゃなくてバットマンの方でした、版権とってないの。スパイダーマンは普通に出てました。またやってもーた……。

■コナミ音楽を聴きながら。■

絵と駄文：ＳＨＩＮ落合

『コナミズム』に出会って数カ月、残念ながら「筋肉モリモリの男らしい身体になったり」「未知のパワーで彼女ができたり」はしてないが、コナミのＣＤを聴く頻度は異様に高くなった。もともとコナミの音楽は、僕の中ではスタンダードかつデフォルトな存在だったが、改めて聴き直してみて「やっぱりエエですわぁ♪」と悦にひたりっぱなしである。

おかげ様で、かつて“コナミック・ゲーム・フリーク”だった頃の情熱がちょっぴりだけよみがえってきたよ。当時は家のワープロに『沙羅曼蛇』とか辞書登録していたよなあ。

♫ＵＮＫＡＩ(アクスレイ／１面ＢＧＭ)

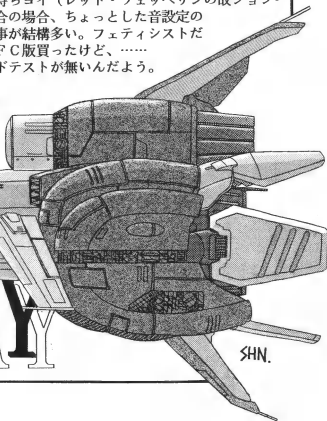
弦楽器で長音を弾くと、微妙に音にフラつきが生じる（楽器に関して素人なのでよく分からないが、多分弦自体の振動によるものなのだろう）。ＳＦＣはサンプリング音源が使えたせいもあって、オーケストラをシミュレートしたＢＧＭがよく見受けられたが、この『弦楽器の長音』に関しては不満を感じさせるものがほとんどだった。前述の『フラつき』がくどくなりすぎて、非常に聞き苦しく感じたのである。

『アクスレイ』も当初はこの点が気に入らず、ＣＤは２・３回聴いただけで棚の奥に封印してしまった。最近ふと聴き返してみて、パーカッション部の妙なタテノリが非常に気に入った。落合のような頭の弱い人でも容易に理解できるノリの良さと、品の良い知的なアレンジの共存。これこそが落合のイメージする“コナミック・ミュージック”なのである。

で、ゲームの方もやりたくなって、今更ながらＳＦＣを購入した。中古本体を2500円で買えたのは良かったが、肝心のソフトが見つからない。とほほ。

♫ＳＡＮＤ ＳＴＯＲＭ(グラディウスⅢSFC／１面ＢＧＭ)

封印といえば、『千両箱平成三年版』も数回聴いただけで棚の奥にしまいこんでしまったクチだ。今こうして聴き直してみると、「ドット、ドット♪」と三連符っぽいバスドラの“音のこもり具合”が、なかなかどうして気持ちヨイ（レッド・ツェッペリンの故ジョン・ボーナムに叩かせたらこんな感じかも）。落合の場合、ちょっとした音設定の違いだけで曲全体の好き嫌いが別れてしまう事が結構多い。フェティシストだから仕方ないか(苦笑)。結局『グラⅢ』もＳＦＣ版買ったけど、……
……………………………………………サウンドテストが無いんだよう。

【後日談】藤原竜くんが、近所の中古ソフト屋でアクスレイを見つけてきてくれました(サンクス♪)。で、今回の原稿料じゃ～とか無理やり言いくるめて強奪しました。オレって鬼畜♥

♫水の精霊を呼ぶ歌—BRANMUTE
（ガイアポリス／８面ＢＧＭ）
♫ＡＱＵＡ　ＩＬＬＵＳＩＯＮ
（グラディウスⅢ／２面ＢＧＭ）

アーケード版『グラⅢ』のメイン担当であったプロフェット深見氏は、個人的に大好きな作曲者のひとりである。深見氏の作品は、時にはクラシックの様式美を、時にはハードロックの激しさを見せるが、これは“プログレッシヴ・ハードロック”という統一された音楽観によるものだと落合は解釈している。『サンダークロス』も、『ガイアポリス』も、『極上パロディウス』や『Ｘ－ＭＥＮ』だってみんなそうだ。語弊を恐れずに言えば、深見氏こそが“古き良きコナミック・ミュージック”を、もっとも自然な形でＦＭ音源なりＰＣＭなりで表現できた人だと思う。中でも、氏の“プログレ”な側面が顕著に表れているのがこの２曲である。

♫楽園への道—HIGHWAY(ガイアポリス／15面ＢＧＭ)
♫ＤＯ　ＴＨＥ　ＲＩＧＨＴ　ＴＨＩＮＧ
（Ｘ-ＭＥＮ／ボスＢＧＭ）

一方、“ハードロック”な側面を押し出しているのがこの２曲。泉陸奥彦氏(『メタモルフィックフォース』等)の音楽性はコレに近いと思うがいかがなものだろうか。

♫水上の行進(出たな!!ツインビー／５面ＢＧＭ)
♫ＳＥＮＳＡＴＩＯＮ(沙羅曼蛇２／２面ＢＧＭ)

話が前後してしまったが、コナミの音楽は非常にクロスオーバー的である。ロックを基本にクラシックの要素を意識したプログレ（プログレッシヴ・ロック。これをハードロック寄りにしたのがプログレ・ハード）と、ジャズやラテン音楽をフィードバックしたフュージョン。この二つのクロスオーバー音楽が、絶妙のバランスで双璧を成しているわけだ（深見氏や泉氏をプログレ系の作曲者とするならば、フュージョン系作曲者の代表格としては当然、古川もとあき氏が挙げられるだろう）。『出たな!!ツインビー』『沙羅曼蛇２』の２作品は、その両方のタイプの曲をちゃんと押さえた『コナミ音楽の見本市』のような存在であると思う。『とりあえずコレでも聴いとけッ！』みたいな。

♫ＳＡＣＲＩＦＩＣＥ(スペースマンボウ／６面ＢＧＭ・ＳＣＣデータアレンジ)

『スペースマンボウ』のＣＤでは、当時としては非常に斬新で、かつ画期的な二つの企画が試みられた。特に後者に関しては、現在においてもフォロワーが現れない。アレンジバージョンの可能性を考えると、実にもったいない事だと思うのだが。

①『ＭＳＸ８台シンクロによるレコーディング』⇨知ってる人も多いだろうが、ＳＣＣ音源チップ搭載ソフトは（ＭＳＸパソコン本体のＰＳＧ３音＋ＳＣＣ５音の）計８ポートを同時発声できる。そこで考案されたのが、ＭＳＸパソコン１台から１ポートずつ音をひろって、それぞれに独立したエフェクトをかけて収録する方式である。

同様の収録方式にタイトーの『ＺＵＮＴＡＴＡ-ＭＩＸ』があるが、これが初めて使用された『タイトーＤＪステーション-G.S.M.ＴＡＩＴＯ５-』よりも(わずか４カ月ほどだが)先駆けていたのがポイント高い。それでいてＺＵＮＴＡＴＡ-ＭＩＸは“世界初の収録方式”を騙っちゃってるんだよね(笑)。まぁ、収録過程が厳密には異なるので“世界初”もウソ

にはならないんだけれど。
②『ＳＣＣを使用したアレンジバージョン』⇨普通、アレンジバージョンといったら、「音質の良いシンセに打ち込んだり」「生演奏やっちゃったり」するものだが、ゲームで使用したＳＣＣ音源をそのまま使ってしまったという無謀企画。ある意味、作曲者にとってこれほど作りにくいアレンジバージョンはないだろう。もちろん、空前絶後にして唯一無二の試みである。完成した作品自体の出来の良さもさることながら、『ＳＣＣの音でも勝負できる！』と決断できたスタッフの自信こそすばらしいと思うのだ。

♫ＷＩＣＫＥＤ ＣＨＩＬＤ(悪魔城ドラキュラ／３面ＢＧＭ)
ＦＣディスク初参入作品だった『悪魔城ドラキュラ』だが、まだハードに慣れていなかったせいか、ＢＧＭにディスク音源を使っていないんだよね（Ⅱからはちゃんと使っている）。つまりＦＣ本体のＰＳＧ３音だけで、メロディー・ベース・ドラム(ノイズ)を鳴らしていると。後でＭＳＸ２版が発売されたのだが、これにはシンセドラム風の音が１音加わってアレンジされているのだ。この頃になるとコナミはＰＳＧ３音＋ノイズ(計４音！)同時発声技術を開発していたので、おそらくはそれを使ったモノなのだろう。
藤原竜くんにこの話をしたら「１ポートでシンセドラムとドラム(ノイズ)の両方を打ち分けているのかと思った」みたいな事を言われたが、もしかしたらこっちが正解なのかもしれない。まぁ、作った本人じゃないから本当の事はわからないからなぁ(いいかげん)。こちらの方式にせよ、おそらくはフレーム単位で音の設定を切りかえまくらないといかんので、相当に高度な技術である事には間違いないんだけど。
コナミＭＳＸ作品の音の良さを語る場合、どうしてもＳＣＣに話題が集中しがちになっちゃうけど、こういった地味な(でも革新的な)技術に目を向けるのも『ファンの義務』ではないかな？　ＳＣＣで５音加わったのはあくまでハード能力の範囲内だけど、ＰＳＧで４音鳴らす事こそ、『ハードの限界を超えた』という表現にふさわしいと思うのだが。
なんだか偉そうだねオレ。ごめん。文章にカッコも多いしね。ごめん。

♫ＢＬＯＯＤＹ ＴＥＡＲＳ(ドラキュラⅡ～呪いの封印～／昼の道ＢＧＭ)
「先生、質問です。どうしてコナミファンの皆さんは、ドラキュラの音楽の話になると決まって『血の涙』ばっかりヨイショするのですか？　僕もこの曲は大好きですが、他の曲を完全黙殺できるほど特別に良い曲だとは思えないんですが…？」
それはさておき、もういい加減『サンダークロスⅡの作曲者は、忍者龍剣伝（アーケード版）と同じ人なんだぜ～』みたいな話はやめようネ。せめてひとひねりして『スーパースターフォースと同じ人』とか『忍者龍剣伝Ⅱと(以下略)』とか言ってくれよ～。
で、似たような話で恐縮だけど、最近アトラスの増子司氏(『女神転生』シリーズ等)が『スターフォース』の作曲者であった事を知り仰天。なんかすごいぞ、テクモ出身者！

♫ＢＡＴＴＬＥ ＯＦ ＢＡＴＴＬＥＳＨＩＰ(サンダークロスⅡ／５面ＢＧＭ)
『サンダークロスⅡ』(別名『スペースマンボウⅡダッシュ』)は、僕に「メタルユーキ氏、突然コナミに移籍！」の衝撃を与えてくれたが、同時に氏が「フツーに良い曲しか作れない、中の上レベルの作曲者」でしかない事も証明し、ショックも与えてくれた。同じ手法でも『忍者龍剣伝』の時は心底から感動できたのに、『サンクロⅡ』のＪＡＺＺＹな４面ボス曲とか聴いてると「どうだ、俺様はこんなジャンルの曲も作れるんだぞ。ガハハハ」と自慢されてるようで悲しかった。
それは置いといて、落合は無限ループを前提にした“さりげない永続感”を押し出した曲が結構好きなのである。ちょっと前衛的な表現で申し訳ないが、『先の見えない不安感を表現しているが、いたずらにヒステリックではない曲』と言えば少しは雰囲気が伝わるだろうか。この『サンクロⅡ』５面ＢＧＭは、曲が進むにつれてえんえんとループ地獄にハマっていく感じがまさに“それ”である。『メタルブラック』３面ＢＧＭの『ＡＲＥＡ26-10』

なんかもこのタイプだね。実はこの曲、1面BGM『BORN TO BE FREE』よりも好きだったりする。オレって変人かも!? (今頃気付いたか)

♫CALL YOUR NAME(ポリスノーツ)

世のゲーム音楽ファンは二種類に分けられる。“好きなゲームのCDしか買わない”奴と、“気に入る曲が見つかるかもしれないからとりあえず買ってみる”奴に。僕は後者なので、『ポリスノーツ』をやった事がないのにCDだけは持っている。

この冬は予定していたソーサリアン本が見事に落ちてしまい、友人の雫本のイラスト原稿を描いていた。当初は『雫』のCDを聴いていたが、あまりしっくりこないので（ゲームやってないから当然か）この曲に換えて作業してたら結構いい感じだった。あ、友人のサークル名は『電脳遊児』ね(←宣伝)。

♫SPEED(グラディウス外伝／9面BGM)

で、最後はとりあえず買ってみた新譜『グラディウス外伝』の話である。なぜか新宿近辺ではなかなかブツが見つからなかった。もしかしたらこのCDバカ売れしたんだろうか。実はコレを買った前日に『アインハンダー』のCDを買っちまって、しかもあまりにも平凡な出来だったのでがっかりしていたのだが、『グラディウス外伝』を聴いてようやく気分が晴れた。よかったよかった。って、いきなりオチをつけるなあ〜。

作曲者Nories三浦氏は、CDのライナーや『コンピュータ・ミュージック・マガジン』(電波新聞社刊)のインタビュー記事において、『グラディウスの続編である以上、旧シリーズの音楽も意識して曲を作る』的な事を力説していたが、実際よく研究した曲作りをしていると思う。例えば『SPEED』出だし部分のベースライン(A→C→D→Eか？)なんかとてもコナミックだし、『BOSS-RUSH#2』イントロの「チャンチャラチャンチャラ♪」ってリズムも、元祖グラディウスのボス曲を意識しているものだと推測できる。おなじみの三連符を使った2面BGM『CEMETRY』もすんなり耳になじむ曲だ。

ただ、けっこう蛇足っぽい部分も多く感じられたわけで。もっとも、最近は『自分は音楽への感性がマヒしてるかも』と自覚してしまう機会も少なくないのでわかんないけど。『質の高い作品に恵まれすぎて、それらと一線を画すクオリティじゃないと満足できない』という状況に陥ってしまう可能性は往々にしてあるわけだし（もしかしたら『アインハンダー』を平凡だと思ったのも、これが原因なのかもしれない）。

やっぱりいい音源を使えるとなると「このバッキングを付け加えたい」とか「このフレーズも入れたい」とかいった欲求が出てくるものである。確かにそれをやれば音楽としてのクオリティは上がるけど、『音楽』と『ゲーム音楽』は明らかに別物なわけで、『音楽』と全く同じ方法論を移行しただけで『良いゲーム音楽』が作れる保証はない。コナミなんか特に、少ない音数や短い1ループの条件下で「音響技術力上げたり」「リフの作り方やアレンジを工夫したり」して、独自の方法論を模索・実践しながら『シンプルながらも極まった曲』を作り続けてきたメーカーなんだし。

『古き良きゲーム音楽』を意識する場合には、まずそこらへんの事を配慮する必要があるのではなかろうか。「FM音源でPSGっぽい音をシミュレートしましたぁ」とか「FM音源の音をサンプリングしましたぁ」なんてのは、あくまで外見を取りつくろっただけに過ぎないのだ。問題は“そこから一歩先”にあるわけで。

例えば、今さら『PSGで曲作れ』とか意地の悪い事は言わないが（やってくれたらそれはそれで嬉しいけど(笑)）、『シンプルながらも極まった曲』を目指すという指向性自体は今後も充分に応用できるはずである。そしてそれは、決して『ファンに媚びて、ノスタルジーに訴える』なんて消極的なモノではなく、『ゲーム音楽を洗練させていくための重要な過程』になり得るのだ。たぶんね。

1997／12／27

□『KONAMISM Vol.2』再版によせて□

皆さんこんにちは。ＳＨＩＮ落合です。今回の再版に際して、イラストの手直しをさせていただきました。初版のモノと見比べてみると、違いがわかってお得ですヨ。
あと、原稿を書いた後で判明した事なども色々とありますので、この機会にフォローさせていただきます。再版バージョンを買われた方はラッキーですネ。イエ〜イ！
（『前回は間に合わせで書きました。ごめんなさい。』って素直に謝まれよ、オレ。）

プロフェット深見さんのこと

⇨最近はご無沙汰になってしまいましたが、先日発売された『ＢＲＯＫＥＮ ＨＥＬＩＸ』（米国産コナミゲーム）サントラＣＤの、「スペシャルサンクス」の所にさりげなく名前が載ってますね。コレははっきり言ってただの憶測なんですが、もしかしたら現在はコナミのアメリカ子会社である『コナミインク』（って名前だったっけ？←いいかげんだなぁ）に出向されているのかもしれません。『極上パロディウス』ＣＤライナーのコメントも、それを前提にして読むとすごく納得できるのですが……。どうなんでしょう？
ちなみに“水の精霊を呼ぶ歌”などの４曲は、深見さんがメイン担当されている作品から『この曲は深見さんにしか作れんだろう』といった“確信に限りなく近い推測”でセレクトしたもので、他の担当者さんが作曲されている可能性もあります。一応、これらの曲の作曲者内訳は公表されておりませんので、念のため。

マルチレコーディングのこと

⇨『スペースマンボウfromＭＳＸ』（1990年４月５日）
①あらかじめ各ポートに別々のエフェクトがかかるようにセット。
②一発録り。
『タイトーＤ.Ｊ.ステーション』（1990年８月21日）
①各パートを、それぞれ別々に収録。
②それぞれの素材に別々のエフェクトをかける。
③ＺＵＮＴＡＴＡ－ＭＩＸでミキシング。

ＭＳＸ２版『悪魔城ドラキュラ』のこと

⇨すみません。資料の読み違いでデタラメ書いてました。コナミは別に『ＰＳＧ＋ノイズ同時発声技術』を開発していたわけではないんですね。文中の『１ポートで打ち分けている』が大正解です。あとで聞き直してみたところ、『シンセドラム風の音』も複数種あったりして結構ゴージャス。月並みですが『思い込みだけで書いたら、あとで大恥かくぞ』という事で。やっぱり資料確認は大事なんだなあ、とぼくはおもいました。おわり。
そうそう、ＭＳＸ２版の曲は音量操作等のエフェクトが、ＦＣ版よりも多少凝ったものになっている事を付け加えておきます（逆にフレーズが抜け落ちてる曲とかもあるけど）。

『グラディウス外伝』ＣＤのこと

⇨原稿を書いた後で、早速『初回分は特殊ジャケット仕様になってたから、それだけ絶対数が少ないんじゃないスか？』とツッコミをいただきました。全くその通りだと思います。
どーでもいい事ですが、モアイ面の曲って『愛・超兄貴』に似てません？

（おまけレビュー）「Broken Helix」メガドラの海外作品によくあったダンスミュージックっぽいモノを期待するも、実際にはバイオハザード系「何を伝えたいんだかハッキリしない」BGMだったのでガッカリ。この手のゲームミュージックを聴くたびに「ビデオゲームって映画産業の後追いでしかないの？」とイヤな気分になります。

Infomation

コナミズムも、発足から１周年が過ぎてやっとこんなページを作れるくらいになりました(個人誌を作りはじめたのはもっと前だけど)。怠慢なサークルですが、これからもよろしくお願いします。

以下は予定を含めた新刊情報と、既刊です。通販希望の方は、８０円切手を同封の上、奥付けの住所にお問い合わせ下さい。ご意見、ご感想もお待ちしています。また、通販可能となっていても事情により出来ない場合もあります。９８年夏以降は必ず一度問い合わせをしてください。

注・現在、新刊等の予約は行っておりません。

既刊（通販可能）

「コナミズムＶｏｌ，２」本誌です。
３００円の無記名定額小為替にて。

「コナミズムＶｏｌ，１」コピー・Ｂ５／２８Ｐ
藤原竜をメインとしたイラスト、対談、レビュー等の総合誌。
ゲスト・大谷、神楽坂光、ＫＡＳ、塚本、ばんろっほ
みつみ美里（敬称略・アイウエオ順）
３００円の無記名定額小為替にて。

「悪魔城ドラキュラーコナミズムー」コピー・Ｂ６／２２Ｐ
Ｘ６８０００パソコン版「悪魔城ドラキュラ」の
攻略本。ビデオ付きもあり。執筆・藤原竜
３００円（ビデオ付きは１０００円）の無記名定額小為替にて。

コナミ・ゲームミュージック　グラディウス編
グラディウスシリーズの未収録音源楽曲集。
５００円の無記名定額小為替にて。

新刊小説本（予定）

「ＬＥＡＦ系新作ｏｒ総集編本」／「月風魔伝ー魔大戦、壱ー」

新作攻略本（予定）

「グラディウス外伝」／「ネメシス’９０改」
「グラディウスⅢ初級」

『この対談もこの本も続編なのに続編を語るとは！』←タイトル

これは続編を愛してやまない（かもしれない）人の熱き対談である。あまりの熱さに火傷を負い、逃げだしたはいいが道路に飛び出しすぎて車にはねられ全治１ヶ月、その上自分担当の看護婦さんがめちゃくちゃ綺麗でウッハウハー！というくらいに熱い（すいません、嘘ついてます）。

ともかく、東京某所で行ったこの対談、じっくり読んでいただきたい。

断っておくが、対談の中身はまともで真面目だ。そこの所を誤解なきよう。

竜　初めまして＆お久しぶり。藤原竜です。

大　同じく初めまして＆おひさです。大谷っす。

竜　今回のテーマは『続編モノの是非』ってことなんですが。

大　なんか続編てゆーと最近は*格ゲー(*1)*ばっかり頭に浮かぶのは自分の発想が貧困なせい？

竜　まあ、最近のアミューズメントだと多いのは確かだよね。特にカプコン系は嫌じゃないけど、あくどいなーって個人的には思うけど。

大　確かに*セイバーII (*2)*と*ハンターII (*3)*は酷いよね（笑）。でも*ストIII２ｎｄインパクト(*4)*は、やってるんだな（笑）。

竜　（笑）。もちろん、面白いゲームの続編がさらに良いゲームになって、プレイヤーが喜ぶんならいいコトなんだろうけど、オペレーターのインカムとか考えると（考えることないんだけどねーホントは）***基板売り (*5)***ってーのはリスク大きいんじゃない？

大　う～ん、インカムって点なら、最近は「雑誌媒体」が今度の新製品はこんなに凄いぞって煽るから、発売直後はみんなやるんだけど、１ヶ月もすれば新たに煽られたニューゲームに移っちゃう。だから定期的に新製品を出さなきゃいけないけど１から作るのは時間がかかる（一定のクオリティを保つなら）。その結果という気がするんですけど、最近のバージョン違いみたいな続編は。

竜　それはそうだね。実際、*ゲーメスト (*6)* だったと思うけど、カプコンの人が「いいゲームを単発で出しても、開発費との兼ね合いで儲けが出ない」ってのは書いてたね。でも、いわゆる『以前の焼き直し』でないものはどーなるのかなと。ネームバリューだけのゲームっていうと酷いというか語弊があるけど。

大　その辺はやはり大人の事情ってヤツなんでしょうか（笑）。ゲーマーの質も変わってきてるからなー。キャラクター性が高いゲームが受けてるっていうか、自分のお気に入りが出るゲームがいいっていうか、必然的に続編モノが受けるって事なんでしょう。

竜　それは事実だし、もちろん違う点もあると思う。特別というと最近の*ポケモン（*7）*ブームなんてのは、かなり*オリジナリティが高い（*8）*というか、ぶっちゃけた話面白い＝売れた、だと思う。ＰＳの*「Ｉ・Ｑ」(*9)*なんてのもそーだし。全員が全員キャラだけでゲーム買ってるワケじゃないのは確かで、キャラだけでゲームを買ってる人がいるのもまた真実だよ。ただ、*「Ｋ・Ｏ・Ｆ」(*10)*とか*「ヴァンパイア」（*11）*なら続編だろうし、大抵のプレイヤーは納得してるだろうけど……ごめん、先に謝っとく（笑）。*「ウィザードリィネメシス」（*12）*、あれ続編か？

大　なるほど、そう言われればそうだね。自分と接する世界にいる人達がそうだ（キャラ好き）というだけかもね。ＰＳユーザーの大半は、普通の人だろうと思うし、*ソニー（*13）*の狙いもそういう人だもんね、うん。まあ確かに「ネメシス」は言うとおりなんだけど（笑）。

竜　えーっと、ＭＳＸの*「ゴーファーの野望」（*14）*って、基本は*ＡＣ版グラⅡ（*15）*の移植なワケだけど、ＭＳＸの*「グラディウス２」（*16）*の続編ということになってて、この手のはもうどれに分類するのかわからないけど、少なくとも続編っていう以上、システム・世界観・ストーリーのどれかが以前の作品と接点がなきゃおかしいし、主観的な話、音楽だけで既に別のゲームに感じるって場合もある。100人中90人とはいわないまでも、半数の人間が「クソ～騙された！」って思うようじゃ駄目だと自分は考えるんだけど。

大　う～ん、で「ゴーファーの野望」は竜くんにとっては、どーなんすか？でも「ネメシス」は、騙されると思うぞ（しつこいって）。

竜　ごめん、俺が悪かった。「ネメシス」は忘れよう（笑）。…ＡＣ版プレイヤーは、はっきりいって駄目ゲーって言うでしょう。もちろん俺もＡＣ先にやってたから、そう思った。けど、ＭＳＸしかやってない人や、「グラディウス２」をやって面白いと思った人は最高だと感じたんじゃないかな。だからメーカーに言わせれば、リメイクなり続編なりは、希望が多くて出るワケで、もちろんタイトルに「２」とか「ＥＸ」とか「外伝」とか、何でもいいけどそういうタイトルや何かでアピールする。普通の人は続編だから敬遠するとか、逆に続編が出るくらいだから面白いかもって思って買うし。自分が最低と思うのは、名前だけの続編や、「あのゲーム良かったから続編出せ！」って言っておきながら、飽きたとかつまらなそうとかぬかして

竜　(前Pの続き)買わない、もしくはプレイせんヤツ。

大　深いね。やっぱりゲーム全てに於いて続編が良いコトなのか良いコトでないのかは一言では言えないね。一つのゲームタイトルの続編が良いゲームなのか悪いゲームなのかの問題って事なのかな。ただ竜くんが言うような人たちはど～しようもないと思うよ。どんなクオリティの高いものだってイチャモンつける人はいるからね。自分もちょっとそういう所あるし(大谷はイチャモンつけなんです)、でも根拠のないことはいわないよん。

竜　メーカーもユーザーも、元をただせばただ「いいゲーム」をやりたい(創りたい)だけだしね。さて最後に、最近のお勧め続ゲー(何故略す)とダメ続ゲー(略すなって)を。

大　お勧めは *「ソウルハッカーズ」(*17)* かな。劇的な内容変更はないけれど *メガテン (*18)* はストーリー性が希薄だったと思ってた人は面白く感じると思う。ダメゲーは……ＰＳの *「パワードール２」(*19)* かな。元々ミリタリーな雰囲気に惹かれてパソコン版をやったんだけどＰＳは美少女って所に傾きすぎ。自己紹介いらんから定価を5800円にしてほしかった。あ、あと *「フロントミッション2」(*20)*、戦闘がカットできないのと難易度高すぎ…その２点が致命的だよ、自分にとっては…。そんなとこかな。

竜　俺はＰＳなら *「グラディウス外伝」(*21)*、ＳＳなら *「サンダーフォースＶ」(*22)*、ダメゲーはＰＳなら *「プリメ」(*23)*、ＳＳなら…移植になっちゃうかもしれないけど *「ゼロディバイド -THE FINAL CONFLICT-」(*24)* かな。いいゲームの方はやってみてくださいってカンジ。「プリメ」は音声入ってタルくなり、アクセスが多くて、収穫祭が無くなってて…もういい。「ゼロディバ」は…とにかく何か操作系が変。ＰＳの「2」が良かった分、余計に思った。…というわけで、結論は「つまんなくてもアンケートハガキ出せ」って事かな。以上、*ゲーメ批評 (*25)* では皆さんのお便り待ってまーす！(笑)

大　ってそんな所で人に振るなー(笑)。ま、まあアンケートハガキを出すのは重要だと思うっすよ。それじゃあこの辺で、*メーム会議 (*25)* では皆さんのお便り…ゴスガス、やっやめるのだ竜くん！

竜　死。　　　　　　　　　　　　　　　　END

用語解説

*格ゲー(*1)*　…　格闘ゲーム。有名なものはストリートファイターシリーズ(カプコン社)、バーチャファイターシリーズ(セガ社)等。
*セイバーII(*2)*　…　カプコン社のヴァンパイアセイヴァーという格闘ゲームのニューバージョン。
*ハンターII(*3)*　…　同じくカプコン社のヴァンパイアハンターという格闘ゲームのニューバージョン。
*ストIII２ｎｄインパクト(*4)*　…　同じくカプコン社のストリートファイターIIIという格闘ゲームの以下略。
*基板売り(*5)*　…　正しくはカートリッジなのだが、高いものは高い。
*ゲーメスト(*6)*　…　隔週で発行されている､日本で初めての業務用ビデオゲームメインの一般向け雑誌。
*ポケモン(*7)*　…　任天堂社のゲームボーイ用ソフト､ポケットモンスターのこと。発売から今までにソフト売り上げだけで200億、関連メディアを含めると500億を超え、1年以上ソフトが売れつづけている怪物ゲーム。日本経済新聞の記事では、その経済効果は兆の単位だった。
*オリジナリティが高い(*8)*　…　通信機能を使ったトレーディングカードゲームのようなものである。
*「I・Q」(*9)*　…　プレイステーション(以下ＰＳ)用パズルゲームソフト､インテリジェントキューブ(ＳＣＥ)。宣伝をろくにしなかったにも関わらずかなり売れたようだ。
*「K・O・F」(*10)*　…　ＳＮＫ社の看板格闘ゲーム。同社の人気キャラクターが多数登場し、タイトルには発売年号がついている。最新は'97.
*「ヴァンパイア」(*11)*　…　カプコン社の人気格闘ゲーム。プレイヤーキャラ全てがモンスターという点が特徴。続編にＶハンター、Ｖセイヴァー等がある。
*「ウィザードリィネメシス」(*12)*　…　世界初のコンピュータロールプレイングゲーム､ウィザードリィの続編…らしいが、シリーズが長すぎたためか既に別物。
*ソニー(*13)*　…　ここでは「ソニー・コンピュータ・エンタテインメント(ＳＣＥ)」のこと。またこの前の文の普通の人とは、ゲーマーではない人という意味。
*「ゴーファーの野望」(*14)*　…　コナミ社がＭＳＸパソコン用に販売したソフト。
*ＡＣ版グラII(*15)*　…　ＡＣとはアーケード(業務用)の略。グラディウス、沙羅曼蛇と続いていたコナミ社のヒットゲームの続編。
*「グラディウス2」(*16)*　…　コナミ社がＡＣ版グラIIの前にＭＳＸ用として発売したソフト。ＡＣ版とはまったく異なるＭＳＸオリジナルのゲーム。
*「ソウルハッカーズ」(*17)*　…　サターン用(以下ＳＳ)ソフト。同じＳＳ用ソフト、デビルサマナー(アトラス社)の続編。３Ｄダンジョンのロールプレイングゲーム。
*メガテン(*18)*　…　女神転生シリーズのこと。元々はナムコ社が販売していたファミリーコンピュータ用ソフトだったのだが、スーパーファミコンになってからはアトラス社に変わり、その後続編や外伝を多数発売してきた｡ソウルハッカーズはあくまでデビルサマナーの続編なのだが、デビルサマナーは女神転生シリーズの外伝的作品である。
*「パワードール２」(*19)*　…　アスキー社販売のウォーシミュレーション｡メカと美少女という、なんか…狙ってるソフト（笑)。
*「フロントミッション2」(*20)*　…　スクウェア社のＰＳ用ウォーシミュレーション。戦闘アニメーションがカットできず、しかも長くてつらい。
*「グラディウス外伝」(*21)*　…　コナミ社のＰＳオリジナルとなるグラディウスシリーズ｡外伝という位置づけのためか、ＭＳＸっぽい。
*「サンダーフォースＶ」(*22)*　…　テクノソフト社のサンダーフォースシリーズ第５弾｡現在の所、藤原竜のＳＳオリジナルシューティングでの１位。でも激ムズ。
*「プリメ」(*23)*　…　ナインライブスというメーカーが開発している少女育成ゲーム、プリンセスメーカーのこと。ここではＰＳの「プリンセスメーカー　夢みる妖精」を指す。
*「ゼロディバイド　-THE FINAL CONFLICT-」(*24)*　…　ズーム社の格闘ゲーム。攻性プログラムという見た目がロボットのキャラ同士が対戦する。
*ゲー×批評・×ーム会議(*25)*　…　もちろんアレである。

前回に引き続きだらだらとゲームを紹介してみるのコーナー

前回読んでいただいた方、（いるのか？）おひさしぶりです。初めての方、宜しくお願いします。大谷という者です。今回も竜君に頼まれてここに書いている訳ですが、やっぱり何を書こうか迷っていたところ、今回のおだいは続編モノそれもコナミじゃなくてい一やとのお達しがあり、じゃ前回とおんなじレビュー形式でいってみようかという事で落ち着きました。いや文章力は全然上達してないので読み難さも前回と同じだったりして・・・申し訳ない。

それと今回はレビューらしく点数なんぞをつけて見ました。１０点満点で自分の中でどのくらいヒットしたかを現したオレ点数です。従ってなんの参考にもならないと思うけど、一応かっこだけでもそれっぽくってことで。

それから前回の文章にバグがあったです。Ｘ－ＭＥＮのとこでメンバーにジュビリーと書いたけど、ダズラーの間違いでした。文を書いた直後に中野のブロードウェイでまだ動いている台を見つけて発覚し、びびりました。よく考えて見ればあの時代にはまだジュビリーはコミックに登場していないんだよね、いやはやもーしわけない。（だからちゃんと調べてから書けっての）

ちなみに紹介するソフトは最近やった物です。書いてる時期がおもいっきりばれますな。

デビルサマナー・ソウルハッカーズ

サターンで発売された真・女神転生デビルサマナーの続編。前作と同じくひょんな事からサマナーになってしまった主人公が、ネットワークモデル都市天海市を舞台にダークサマナー達の陰謀に巻き込まれて行く、てな感じのストーリー。前作と一番違うのはユーザーに対してかなり親切になっているところ。ダンジョンの途中で中断できたり、鬼のようだったエンカウント率が下げられたりと、初心者でも安心して遊べるのではないだろうか。今まで個人的に不満だった、ストーリー性があまり感じられないといった点も解消され、様々な登場人物との会話シーンも多い。ただダンジョンは相変わらず広く、おまけに上に行ったり下に行ったり・・・ごめん筆者は途中で投げました（それもストーリー中盤過ぎぐらい）でもそんなに複雑怪奇なマップでもなかったので単に根性が無かっただけか？

それにしてもこのシリーズは、新作が出るごとにマイナーな悪魔が増えるのが難点だと思うのだが。夜魔モコイとか言われても、もはや「どこの誰？」の世界である。だから悪魔全書を買ってねということなんだろうか・・・あこぎだ（勝手に決めんなって）。

最後までやってないけど結構面白いのでオレ点数は ８ 点

パワードール2

PC98用に発売されていたシミュレーションの移植、ちなみにプレイステーション用。プレイヤーはローダーと呼ばれる人型兵器の部隊を操って敵軍と戦う。この部隊と言うのが全員女性なのだ。しかしギャルゲーだと思って買うと痛い目を見ると思う。中身はかなり難易度が高いまっとうなシミュレーションなのである。（いや別にギャルゲーがまっとうでないと言ってるわけじゃないぞ）

内容、システム的にはPC版である前作とほぼ変わりないが、その難易度の高さが半端じゃないのだ、へたをすると一番最初のマップもクリア出来ないなんてこともあるかもしれない。PC版の前作をやった事の無い人は投げ出す事間違いなしだ（断言）。

対談では今年のダメゲーとして挙げたが、実は筆者はこのゲームがかなり好きなのだ。見掛けとは違いゲーム内は結構ハードなミリタリーしているのである。人気声優が声をあててうんぬんというＰＳ版の売りが気に入らなかったが（へそまがりなのだ）結局買ったし、PCからやってたしね。

先日このパワードールのカードゲームが発売されたのだが、やっぱりパッケージはそれっぽく中身はメカのカードが主なものといった内容になっていて、絶対だまされた人はいると思うぞ。ちなみに筆者も何パックか買ったがヤオ・フェイルンのカードだけ当たらんのだ。なぜだー！！

ＰＳ版はギャルゲーっぽい宣伝を差し引いて（絶対だまし入ってるって）７点

クリティカルブロウ

この名前を聞いてなんのゲームか判らない人もいると思う。プレイステーションで出ていた幻影闘戯というポリゴン格闘の続編である。もっともストーリーに直接的な繋がりはない。

内容はありがちな武闘大会、でも実は・・といったもので、キャラ固定のストーリーモードがある。前作からの売りである他のキャラの必殺技を使えるようになるモードも、今回は様々な効果のカードを集めるトレーディングモードと呼ばれるモードになった。また、ポリゴンと言っても中身はほとんど２Ｄでキャンセル技等もできる。一応空中コンボなども出来るがあんまりつかわない。

筆者は前作共々かなり好きなのだが一般評価は低いようだ。もっとも格闘ゲームとして目新しさに欠ける（＝ちょっと古く感じる）ので当然かな？でもキャラのモデリングは綺麗になっているし技のモーションも意外にかっこいいし、けっこう良いと思うのだが。

難点はキャラの顔がマニュアルとデモ画面とキャラ選択時とポリゴンとで違うこと。ポリゴンはしょうがないけど、他は出来れば統一してほしかったぞ。それにトレーディングモードで他のキャラの技が使えるようになるのだが、その技がキャラごとに一つしかないのが残念、しかもどの技も使えないのを選んでいるとしか思えないラインナップである。中には上半身だけ回るダブルラリアット（頭と下半身は回らない）とか、オプティックブラスト（みたいの）とかあってトレーディン

グするごとに人間離れしていくような気が・・前回猛威を振るった、ちょうりょう（すまん漢字が出ない）と天烈脚が使えないのがとっても残念。最もちょうりょうの方はキャラが居なくなったので、仕方無いけど。まあ続編出たら消えるだろうなーと思っていたら本当に消えてしまった。

前作は発売からそれほど経たずにえらく安くなってしまい、発売日に買った筆者は結構悔しかったのだが、今回もそうなるのか？と思いつつやっぱり発売日に買ったのであった。

トレーディングモードがけっこうはまるので ７ 点

アーマードコア・プロジェクトファンタズマ

パーツを買ってロボットを組みミッションをクリアしていくアーマードコアに追加のパーツとミッションを加えたニューバージョン。２では無く（と、制作者が言っていた）システム面に変更点は無い。

新パーツのかわりに前作にあったパーツが幾つか無くなっているが、新パーツってどれも使えないと思うんだけどなあ。もっとも旧パーツも使えるとは言い難いが。またライバルと戦うアリーナで勝つごとにパーツが貰えたりもするが、やっぱりあまり使えない。最後に貰えるミサイルとマシンガンは逆に強過ぎて対戦で使えないし。

できればミッションに出てくるライバルの使っているパーツがかっこ良くて欲しかったぞ。

前作にはまっていたので期待が大きかったせいか、ちょっと期待外れの感があったけど出来そのものはけして悪くないので前作をやっていた人は買って間違いないと思う。

前作込みで ８ 点、ファンタズマのみなら ７ 点といったとこかな。

ブレスオブファイア３

古代遺跡で見つかった竜族の少年が主人公のＲＰＧ。主人公が竜に変身するリュウという少年であるのと、ヒロインがウィンディアの王女でニーナというのが１、２、３共に共通で（それぞれ名前が同じ別人）ストーリーも１の何百年か後という設定。

前作までは合体というシステムがあり、１は仲間同士、２は妖精と合体することでパワーアップすることが出来た。それが今回無く、そのかわり主人公が火だの水だのいった属性を組み合わせていろいろなドラゴンへ変身することが出来る。

筆者は１、２とも大好きだったので３が出ると聞いたときかなり喜んだのだが、実際プレイしたら・・・いや決してつまらなくはない、つまんなくないのだが何か違うのだ。キャラの顔もいわゆるカプコン顔になっているし（このへんは好みの問題だけど）、画面はクウォータービューなのだが回転させることができ、かなりよく見ないとアイテムが落ちているのが判らなかったり、重要なアイテムを手にいれるときは時々ミニゲーム風になってイライラするとか、前作にまでにはけっこ

うぐっとくるイベントがあったけどそれが無いとか、面白いと感じる所よりなんじゃこりゃって所のほうが筆者にとっては多かったのである。他にもいろいろあるのだが長くなるので止めとく。
けどＲＰＧとしての出来はしっかりしているので、筆者のような変なこだわりが無い人は楽しめると思う。ただレベル稼ぎをしない人をちょっと辛いかも。
おれ的にはかなり期待をはずしてくれたので ５ 点

とりあえず何本か書いて見たけど、なんかどれも続編という所に焦点をあてた文章じゃないなあ、内容も支離滅裂で何が言いたいのかよく判らないし、最後まで読んでくれた人（いるのか？）は頭にくるんじゃないのか？これからはもっと読みやすい文章が書けるよう、勉強するので勘弁してやってね。書くのもめちゃ遅くて竜君に迷惑かけたし、うわー許してくれー！

続編についてちょっと・・・続編ゲームと言うとどうしても、安直だなとか前作が売れたからとかけっこうイジワルな事を思ってしまうのだけどやはりそれは偏見であって、対談でも書いたけど続編だから売れたゲームと続編じゃなくても売れそうなゲームと、安直な作りの続編ゲームを『続編』と言う一括りにしてしまうのはいかにも乱暴だと思う。やっぱり一本のソフトとして評価するべきなのだけど、それが出来るようなら苦労はしないよな・・
続編というのは、前作が知られているという部分ですでに完全新作のソフトよりアドバンテージがあるわけで、「これの前作おもしろかった」とか「前作とはここが変わった」とか言った部分に期待して買う人も大勢いるだろう。事実ここで紹介したソフトは続編だから買ってみようと思って買ったものがほとんどである。だから逆に前と変わっていないとか、前のほうが面白いといった完全新作にはない批判も出るのである。要するに『続編』とは業界にとっての諸刃の剣なんじゃないかと思う、売りやすいかわりに批判もでやすい。安直な続編が出続ける限りいわゆる『続編モノ』といったイメージが無くなる事はないだろう。それを防ぎ良いイメージにするためにも、もうちょっとメーカーさんにも頑張って欲しいと思う。（なにを生意気な事を・笑・）安直な続編が悪いとは言わないけどセイバー２だのハンター２だのを見せられたら・・ねえ？・・・

何か本当に何が言いたいのかよく判らん文章だけど、間違って最後まで読んじゃったら運が悪かったと思って諦めて下さい。腹が立ったらページ破いていいけど本は破かないでね。

以上

『この曲を聴けぇ～！』対談その２

竜　対談の第２部（なのか？）は、落合さんも含めまして、続ゲーの音楽について語ってみたいと思います。

大　おいら、続編に限らず音楽って全然詳しくないんだけど、いいのか？（笑）

落　はじめまして、落合です。とりあえずゲームミュージックは好きでよく聴いてるんですが……なんか難しい話題じゃないですか？

大　うん、とっても難しい。だってあのゲームのあの曲とかいわれてもピンと来ないぞ。

竜　っていうか、続編になって音楽が変わっちゃったソフトとか、逆に続編で良くなったものをズラズラ～っと挙げてくだけでいいんですけど（笑）。気に入った曲とか。

大　だからそれが難しいんだって。おいらゲームが終わったら、音楽も頭から消えちゃうんだもん。でもドラキュラは、毎回あのドラキュラの曲（笑）が流れなきゃ嫌。

落　「ＶＡＭＰＩＲＥ　ＫＩＬＬＥＲ」っスか。そういえば、メガドラの「バンパイアキラー」で条件揃えると昔のシリーズの曲が聴けるってのありましたね。前に某アーケード誌で仕事してた時に、編集部に電話きましたよ。「やり方を教えてくれ」って。アーケード誌に何訊いてんだ貴様は（笑）。まぁ、たまたま知ってたから教えてあげましたけど。

竜　それはそーですね。「音楽どうやって鳴らすんだ？」っていわれてもそりゃあねぇ。えっと、個人的には「ＭＩＤＩＰＯＷＥＲ　Ｖｅｒ．３」に収録されてる「シモン・ベルモンドのテーマ」がお気に入りです。ＳＦＣ１面のアレンジなんですよね。

大　うんうん、電話っていろんな人からくるよね。（それは置いといて）そうか、あの曲は「ＶＡＭＰＩＲＥ　ＫＩＬＬＥＲ」というのか…って、おいら「悪魔城ドラキュラＸ～月下の夜想曲～」持ってるから、オマケＣＤでわかったぢゃん、まぬけな。前作の音楽が別アレンジで流れると「おお、続編」とか思うね。

落　ドラキュラシリーズだったら、オイラはやっぱり「悪魔城伝説」とか好きだな。ＶＲＣ６～！！好きな曲は時計塔のとか、最終面の「Ｒｉｄｄｌｅ」とか。当時は丁度バンド「矩形波倶楽部」がスタートした頃で、ライヴのチケット当てて行きましたよ。「Ｂｅｇｉｎｎｉｎｇ」を演奏してたな。あとはＸ６８Ｋ版。しかも内蔵音源版（笑）。

竜　ＦＭ音源版～！いいですよねえ。画面に曲が合っているという点ではＰＳ版の「Ｘ」はかなり意図的に合わせてるって部分があったんですが、Ｘ６８Ｋ版は自然な感じでマッチしてて好きです。あまり聴く機会はないでしょうけど、１度は聴いてみてって思います。

大　うわ～何かもうおいらついていけないんですけど。２人とも『基板のテストモードで聴いてた』とか言ってる強者だからな～。ミーハーゲーマーのおいらじゃ話についていけないよ～ん。

落　うはははは。このままぶっちぎるぜェ―――――。とか言ってみたりして。どーもオタクって奴は「自分がたまたま知ってる話題」になると周囲をかえりみなくなるからなー。ボクって悪い子（頭をこづく）。えへへ。

竜　なーに言ってんですか。そんな事言ったらこの対談のネタを振ったにも関わらず（このサークルらしいと言えばらしいけど）ドラキュラの話しかしない俺なんて、もしかしてバカですか？

大　いやいや、そもそもおいらなんか曲の話もほとんどしてないぞ。２人の話を聞いてると「おお、なるほど！」とか思うから構わないと言えば構わないんだけど、おいらの文章が対談的につまらないぞと（笑）。というわけでおいらに構わず曲の話をし

て下さい。

落　どーもすみません。それでは遠慮なくいかせてもらいます（笑）。個人的には、ドラキュラシリーズの「昔の作品の音が〜」ってのはいい加減やめてほしいんだけどね。もちろん、アレンジの違いを楽しむ事はできるけど、新曲の方が聴いてみたいっスよ。あと、題材になる曲が……ってのがあるね。「ＶＡＭＰＩＲＥ　ＫＩＬＬＥＲ」はアレンジしてもあんま変わりばえしない曲だし、「血の涙」は変なファンが多くてイヤだし（笑）、「Ｂｅｇｉｎｎｉｎｇ」は一面で流すからこそ価値のある曲だと思うし。そーいう意味ではＸ６８Ｋ版でいきなり「ＷＩＣＫＥＤ　ＣＨＩＬＤ」がアレンジされてて、ちょっぴり嬉しかったけど。でも、やっぱ新曲の方が…（笑）。あえてリクエストするなら、ドラキュラ伝説Ⅱの「ＮＥＯ　ＭＥＳＳＩＡＨ」とかをイマドキの音源で聴いてみたい気もする。ゴリゴリのハードロックでかっこいー曲なんすよ。

竜　その曲はたしか「ドラキュラバトル」でもアレンジされてませんでしたね。あとオリジナルという意味ではＰＳ版はもっと高い評価でもいいかなー…って、他に続編の話はないんかー！（笑）

大　おお、なるほど！！（笑）

落　なに感嘆してるんスか、大谷さん（笑）。じゃ、ちょっとドラキュラから離れるけど、メタルユーキさんの話。そーいえばこの人「ドラキュラＸ」やってたな。あんま離れてねーじゃん（笑）。で、ですね。メタルユーキさんがテクモで作ってた「雷牙」と、「サンダークロスⅡ」って一部連作の曲がありますよね。「ＫＡＲＴＵＳ　ＰａｒｔⅡ」と「ＤＯＧ　ＦＩＧＨＴⅢ」。「雷牙」には「カルタス」と「ＤＯＧ　ＦＩＧＨＴⅡ」があるんだけど、じゃ「ＤＯＧ　ＦＩＧＨＴ」って何の曲だったんだろー？と。

竜　あー、俺も「雷牙」はけっこう好きで聴いてましたが、テクモ系のＣＤに「ＤＯＧ　ＦＩＧＨＴ」ってタイトルの曲、確かありませんでしたね。もしかしたらの話ですけど、「ＤＯＧ　ＦＩＧＨＴ」って曲、没になったとか、メタルユーキさんが気に入らなくてバージョンアップした際に「Ⅱ」にしたんじゃないですかね？サウンドテスト等でよく音楽聴いたりするんですが、そういう曲って意外とあるみたいですね。基板に埋もれてるの、多いようですし。

大　う〜ん、２人ともすごい情報量っすね。おいらメタルユーキって人はときメモの曲やってた事しか知らないです。あれ？やってなかったっけ？

落　やってたですよ。「すっ、きっ、とっ、かっ、（ジャン！）きらいと〜か〜」って、いきなり歌い出しちゃってるし。すんげーキャッチーなイントロだよなー。作りが上手いよね。

竜　ぎゃあぁぁぁぁ！ＰＣエンジン起動した途端、「びっくり箱」とか言ってコアラ出てくるしー。インパクト強すぎ。ときメモファーストインパクトって感じ。

大　うん、おいらでもちょっと覚えてるしね。でも、友人の家に行った時、１週毎にときメモＣＤがごそっと増えていったのは、びびった。そいつの影響もあり。

落　今までコナミレーベルが出した「サントラＣＤ」と「ときメモ＆ツインビードラマＣＤ」。トータル数どっちが多いんだろ？（笑）

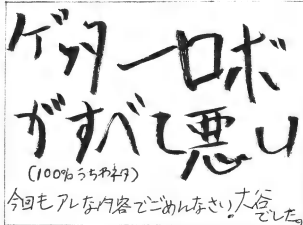
竜　それは言わない、お・や・く・そ・く♪

大　「ＯＫ！男と男の約束だ」ってなんでやねん。それより、そろそろ店員の視線が痛いを通り越して貫通してるので、どうにかしましょう。

落　あーあ、珈琲館で対談やってるのバラしてるよ、ってバラしてるのはオレか〜（ベタベタ）。

竜　またこのパターンか〜！というわけで、撤収ぅぅぅぅぅぅ！

ーオチもなく終わる。

DRACULA X
しかし、あのマリアをどこをどうしたら←のになるんだ、オイ！！
マリアのサニドを思いだすよ、ワタシ…

ドラキュラX月下の夜想曲は
PC-ENGINEのドラキュラX
の続編ってことで表紙。
一応主旨には合ってるよね
（笑）　みつみ美里
すいません～ メカ描けないの～

COMMENTS

SHIN落合様…いえ、こちらこそ無理を言ってすみません でした。
美しい原稿ありがとうございましたー！再版にあたり
追加原稿ももらいました。THX！

大谷様 … なんなんだこのコメント（笑）。製本まで手伝って
もらい感謝ッス！

みつみ美里様 …イラスト使いまわしでいいって言ったのに２枚も
描きおろしてくれてありがとう！

藤原　竜 … 再版だぜイエーイ！ちなみに何故か楓ちゃん描いてます。
この時何かあったんでしょうか。

アンケート＜コナミズムへメッセージ＞

初版につけるのを忘れたアンケートです。気が向いたらコピーを取るなり別紙に記載するなりしてお答えください。郵送は奥付けの住所まで。

Ｑ１．あなたは藤原竜の書いている本やコナミズムの発行物を持っていますか？持っている方は本やグッズのタイトルを教えてください。

Ａ．持っている　Ｂ．読んだことはある　Ｃ．誰？
Ｄ．その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
Ａの人．タイトルは？（　　　　　　　　　　　　　　）

Ｑ２．あなたはコナミズム（もしくは藤原竜）のどこが好きですか？（いくつでも）

Ａ．評論が多い所　Ｂ．小説が好き　Ｃ．イラストかな
Ｄ．人柄　Ｅ．全部いや　Ｆ．どうでもいい
Ｇ．その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Ｑ３．コナミズムにやってもらいたいネタは？（いくつでも）

Ａ．グラディウス３　Ｂ．グラディウス外伝
Ｃ．メタルブラック　Ｄ．ネメシス’90改　Ｅ．小説ｌｅａｆ系
Ｆ．小説月風魔伝　Ｇ．小説コズミックウォーズ
Ｈ．小説悪魔城ドラキュラ　Ｉ．小説スプラッターハウス
Ｊ．その他（ビデオ・小説・音楽テープ等　何でもＯＫ）
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Ｑ４．ご協力有り難う御座いました！最後にお名前を。ＰＮ可です。

名前　「
Ｐ．Ｎ　　　　　　　　　　　　　　　　　」様

ＶｅｒｙＴｈａｎｘ！

AFTERWORD －後書きという名の言い訳－

前書きの続き。

何書くか忘れた。あ、そうそう、思い出した。沙羅曼蛇の「蛇」の字なんですけどね、まともに辞書登録されてなかったんですわ。でも沙羅曼蛇２のＣＤでも背表紙で間違えてたしぃ、てゆーか、いいよね。はははは。てゆーかじゃねえよ馬鹿野郎！あ、いや、恐くないですよ。ダイジョーブ、ほらほら、逃げない逃げない。しかしま、なんつーか、後書きじゃないですね、これ。はははは。ははははじゃねえよ馬鹿野郎！後書き終り。

以下は初版のものです。余談ですが、サークルカットっちゅーのはコミックマーケットのやつです。いきなり素に戻ってるな俺。いいけど。

いよいよもってヤバイ気がする。誰だよサークルカットにあんなに出すなんて書いたの！あ、俺か。大体、個人サークルのつもりじゃなかったのになぁ。いつの間にこんなになったんだ？ワケわからん。まあそれはともかく、今回も色々とゲスト様に助けられました(ただ、これはかなり早い時期に書いたので、ここに書いてあるゲスト様が目次に載っていない場合、いわゆる『落ちた』ということである)。

まずはＳＨＩＮ落合様、忙しい時期に原稿を頼んでしまって申し訳ない。そちらで何か本を出すときには遠慮なく言ってください。つたないものでよろしければですが（笑）。

また、前回もありがとうの人、神楽坂光くん、大谷くん、みつみ美里さん、今回もありがとう！おかげでなんとか本が出そうです。特にみつみ美里さん！本人の原稿が終わった直後に頼むというまさに鬼なことをしてしまってすまんス。でも俺もキミの本手伝ったからいいよね。とまあ「私は多くの犠牲の上に立っているではないか…」って感じなんですが（どんなだ)、これからも気合いを入れてがんばろうと思います。

最後に、いつも書いていることなんですが、これを手にとってくれた読者の皆さんのおかげで、まだやろう、書きつづけようという気にさせていただいています。本当にありがとうございます。

それでは、縁があれば次の本にて。　　　　　　－藤原竜－

－奥付－

ＫＯＮＡＭＩＳＭ　Ｖｏｌ．２

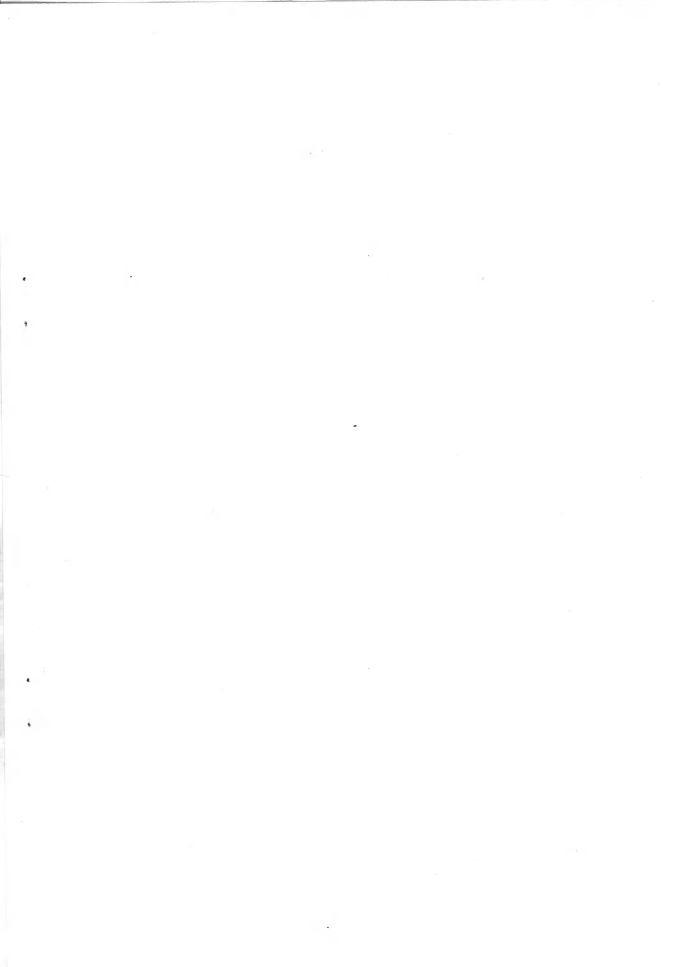
発行人　藤原竜（コナミズム）

発行所　自宅のコピー機

発行日　１９９７年１２月２９日　初版

１９９８年３月２０日　第２刷

連絡先　〒３３９－００５３

埼玉県岩槻市城町１－４－４０　加藤方「コナミズム」まで

ENGINE
ENEMY
CORE
POWER
MAX
AUTO
DOWN
CHECK
NUMBER
UNIT
DATA
IMAGE
SCAN
CYBER
CODE
ARMOR
TYPE
BATTLE
WAR
BUST
COMPUTER
MACHINE
CRUSH

ΠΡΕΣΕΝΤΕΔ ΒΨ

–ΚΟΝΑΜΙΣΜ–

SHOT
DESTROY
LOCK
CONTROL
BEAM
ATTACK
LASER
FORCE
CANNON
SHIELD
GUN
MISSILE
VALCAN
SPEED
ATOMIC
SYSTEM
POD
CHARGE
FIRE
WEAPON
BIT
MECHANIC
BREAK
... GET READY?